

**ALAM BENDA SEBAGAI
IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

oleh:

**Ridho Rizki
NIM 1412493021**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

**ALAM BENDA SEBAGAI
IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS**



Ridho Rizki

NIM 1412493021

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Seni Rupa Murni
2021

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ridho Rizki

NIM : 1412493021

Menyatakan dengan bahwa laporan dan karya Tugas Akhir yang berjudul “Alam Benda Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis” ini adalah sepenuhnya adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Laporan ini dibuat berdasarkan pengalaman personal yang dialami dalam kehidupan sehari-hari, tidak berisikan tulisan yang dituliskan orang lain kecuali tulisan dari buku yang telah dikutip dengan tata cara penulisan yang sesuai sebagai referensi pendukung. Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tidak ada paksaan dari pihak manapun. Bilamana terdapat ketidaksesuaian pada pernyataan ini, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 27 Mei 2021



Ridho Rizki
NIM. 1412493021

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul:

Alam Benda Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis diajukan Ridho Rizki, NIM 1412493021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 27 Mei 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Setyo Priyo Nugroho, M.Sn.

NIP/NIDN 19750809 200312 1 003/
0009087504

Pembimbing II

Drs. Anusapati, MFA.

NIP/NIDN 19570929 198503 1 001/
0029095704

Cognate/Anggota

Amir Hamzah, S.Sn., M.A.

NIP/NIDN 19700427 199903 1 003/
0027047001

Ketua Jurusan/

Program Studi/Ketua/Anggota

Dr. Miftahul Munir, M.Hum

NIP/NIDN 197601042 009121 001/
0004017605



Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Timbal Raharjo, M.Hum.

NIP/NIDN 19691108 199303 1 001/ 0008116906

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Subhanahu Wata'ala yang Maha Pengasih lagi Maha penyayang atas rahmat dan ridho-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Alam Benda Sbagai Ide Penciptaan Seni Lukis” merupakan syarat ujian Tugas Akhir Penciptaan Karya bagi mahasiswa untuk memperoleh gelar S-1 Program Studi Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas Akhir ini dapat terealisasikan dengan bantuan banyak pihak, oleh karena itu dengan rasa suka cita dihaturkan terimakasih kepada.

1. Bapak Setyo Priyo Nugroho M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I atas segala ilmu, motivasi dan sarannya.
2. Bapak Drs. Anusapati, MFA., selaku Dosen Pembimbing II atas segala ilmu, motivasi, saran, dan kesabarannya.
3. Bapak Amir Hamzah, S.Sn., M.A., selaku *cognate* atas kritik dan sarannya.
4. Bapak Drs. Titoes Libert, M.Sn., selaku mantan Dosen Pembimbing atas segala ilmu, motivasi dan sarannya.
5. Bapak Satrio Hari Wicaksono, S.Sn. M.Sn., selaku Dosen Wali atas segala bimbingan, motivasi dan sarannya.
6. Bapak Dr. Miftahul Munir, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh Dosen Seni rupa, Seni Rupa Murni khususnya dan staf atas semua pengajaran ilmu yang bermanfaat dan berguna bagi saya danpenciptaan tugas akhir.

10. Kedua orangtuaku tercinta, Ibu Sumarni Sahab dan (Alm) Bapak Dalyon Daniel yang telah melahirkan, membesarkan dan membuka jalan atas semua pencapaian anak-anaknya.
11. Kakak-kakakku, Megi Trisna, Suci Hidayati, Fajri Ramadhan dan Wahyudi Purnama yang telah memberikan dukungan dan semangat selama ini.
12. Keluarga Seni Rupa Murni Angkatan 2014, yang banyak memberikan semangat dan ilmu dalam lingkaran pertemanan selama ini.
13. Keluarga Besar FORMISI yang banyak memberikan semangat dan ilmu dalam lingkaran pertemanan selama ini.
14. Komunitas Seni Sakato yang memberikan motivasi dan ilmu yang bermanfaat.
15. Teman-temanku, Riski Januar, Burhanudin Raihan, Ajeng Pratiwi, Fajar Amali, Triana Nurmaria, Gandrig Horidontal, Yusda Romy, Herman Priyono, Bimbi Mentari, Oky Antonius, Riski Tilarso, M. Yakin, M. Iqbal yang membantu juga memberikan dukungan dan semangat pada setiap proses penciptaan Tugas Akhir ini sehingga dapat berjalan lancar.
16. Seluruh civitas akademik ISI Yogyakarta yang ikut membangun karakter saya saat ini.

Secara personal penyusunan laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Lukis ini telah dikerjakan secara maksimal, namun laporan Tugas Akhir penciptaan ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu diharapkan kritik dan saran yang membangun untuk meningkatkan kemampuan dan penulisan yang lebih baik. Semoga Laporan Tugas Akhir penciptaan karya seni lukis ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh civitas akademisi ISI Yogyakarta maupun masyarakat luas.

Yogyakarta, 27 Mei 2021

Ridho Rizki

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	ii
Pernyataan Keaslian	iii
Halaman Pengesahan	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
Gambar Acuan.....	viii
Gambar Tahap Pembentukan	viii
Foto Karya.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	3
D. Makna Judul.....	4
BAB II KONSEP	5
A. Konsep Penciptaan.....	5
B. Konsep perwujudan	11
C. Referensi Karya	15
BAB III PROSES PEMBENTUKAN.....	19
A. Bahan	19
B. Alat	21
C. Teknik.....	25
D. Tahap Pembentukan.....	26
BAB IV TINJAUAN KARYA	32
BAB V Penutup	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar Acuan

Gambar.2. 1. Still Life Vanitas oleh Giovanni Francesco Barbieri (1591-1666) ...	7
Gambar.2. 2. Philippe de Champaigne, Still-Life with a Skull 1671.....	7
Gambar.2. 3. Giorgio Morandi, Natura Morta 1920	17
Gambar.2. 4. Giorgio Morandi, Still Life, 1956	17
Gambar.2. 5. Handiwirman Saputra, Nothing something nothing, 2005.....	18
Gambar.2. 6. Marco Tirelli, Macro Roma	18

Gambar Tahap Pembentukan

Gambar.3. 1. Proses Pemasangan Kanvas	19
Gambar.3. 2. Cat	20
Gambar.3. 3. Gesso	20
Gambar.3. 4. Varnish	21
Gambar.3. 5. Kuas.....	21
Gambar.3. 6. Spons	22
Gambar.3. 7. Pisau Palet	22
Gambar.3. 8. Palet Cat	23
Gambar.3. 9. Kompresor.....	23
Gambar.3. 10. Spray Gun.....	24
Gambar.3. 11. Kain Lap	24
Gambar.3. 12. Ember Kecil.....	25
Gambar.3. 13. Proses Pemotretan Objek	27
Gambar.3. 14. Proses Pemotretan Objek	27
Gambar.3. 15. Tahap Awal Global	28
Gambar.3. 16. Tahap Memperkuat Garis dan Bidang	28
Gambar.3. 17. Tahap Memberi Warna.....	29
Gambar.3. 18. Tahap Memberi Warna.....	29
Gambar.3. 19. Tahap Pendetailan	30
Gambar.3. 20. Tahap Finishing.....	30
Gambar.3. 21. Tahap Finishing.....	31

Foto Karya

Gambar.4. 1. Ridho Rizki, Studi Benda dan Ruang, 2018.....	33
Gambar.4. 2. Ridho Rizki, Studi Objek dan Ruang (Serpihan) ,2019	35
Gambar.4. 3. Ridho Rizki, Studi Benda (Tengah Tepi), 2019.....	37
Gambar.4. 4. Ridho Rizki, Gambaran Peristiwa Gelas, 2019.....	39
Gambar.4. 5. Ridho Rizki, Studi Benda, Gelas Lilin dan Draperi, 2019.....	41
Gambar.4. 6. Ridho Rizki, Studi Benda, Lilin Menyala, 2019	43
Gambar.4. 7. Ridho Rizki, Serpihan dan Sisa Kegiatan, 2019	45
Gambar.4. 8. Ridho Rizki, Lipatan 1, 2019	47
Gambar.4. 9. Ridho Rizki, Lipatan 2, 2019	49
Gambar.4. 10. Ridho Rizki, Lipatan 3, 2020	51
Gambar.4. 11. Ridho Rizki, Studi Benda, (Pisau dan Kain), 2020.....	53
Gambar.4. 12. Ridho Rizki, Studi Benda (Pisau dalam Lipatan), 2020	55
Gambar.4. 13. Ridho Rizki, Studi Benda (Balok dan Belahan Batu), 2020	57
Gambar.4. 14. Ridho Rizki, Studi Benda, Ruang dan Cahaya (Transisi), 2020...	59
Gambar.4. 15. Ridho Rizki, Studi Objek, Cahaya dan Warna (Draferi), 2021.....	61
Gambar.4. 16. Ridho Rizki, Studi Objek, Cahaya dan Warna (Bidang Balok), 2021.....	63
Gambar.4. 17. Ridho Rizki, Studi Obejek dan Cahaya (Lingkaran 1), 2021.....	65
Gambar.4. 18. Ridho Rizki, Studi Objek dan Cahaya (lingkaran 2), 2021.....	67
Gambar.4. 19. Ridho Rizki, Studi Objek dan Cahaya (Benda Melingkar), 2021 .	69
Gambar.4. 20. Ridho Rizki, Studi Objek dan Cahaya (Bulat), 2021	71

DAFTAR LAMPIRAN

Foto Diri Mahasiswa dan Biodata	75
Curriculum Vitae	75
Poster	77
Katalog	78
Dokumentasi Display dan Pameran	79



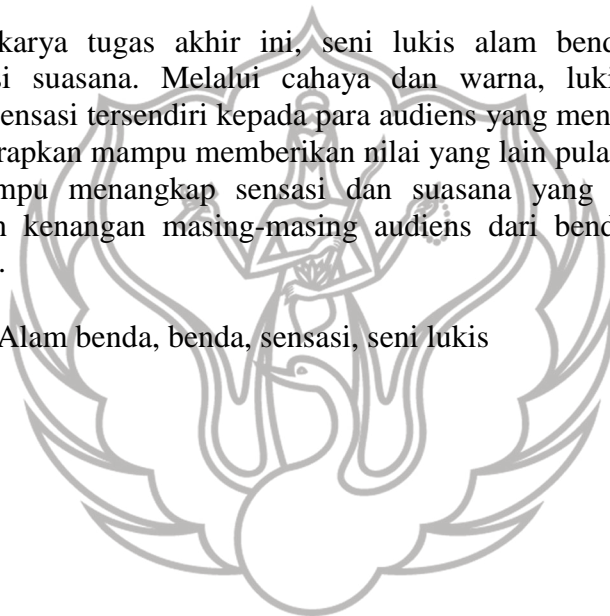
ABSTRAK

Benda merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia. Benda merupakan penanda dari perkembangan peradaban umat manusia yang mewakili banyak hal seperti teknologi, seni, agama dan lainnya. Benda tidak selalu dinilai berdasarkan fungsi. Pemberian nilai kepada benda bisa melibatkan banyak hal seperti ingatan, emosi, kenangan, maupun sejarah. Pemberian nilai ini bersifat subjektif, sehingga benda menjadi sebuah penanda atas sebuah kejadian.

Benda-benda pada lukisan tugas akhir ini berasal dari benda-benda sederhana yang hadir pada kehidupan sehari-hari. Benda-benda ini dianggap penting karena adanya pemberian nilai yang lain selain dari fungsi benda-benda tersebut. Pemberian nilai ini melibatkan emosi, ingatan, dan kenangan yang bersifat subjektif.

Pada karya tugas akhir ini, seni lukis alam benda digunakan untuk mengkonstruksi suasana. Melalui cahaya dan warna, lukisan ini diharapkan memberikan sensasi tersendiri kepada para audiens yang menikmati karya. Karya-karya ini diharapkan mampu memberikan nilai yang lain pula kepada para audiens sehingga mampu menangkap sensasi dan suasana yang berasal dari emosi, peristiwa, dan kenangan masing-masing audiens dari benda-benda yang hadir dalam lukisan.

Kata kunci : Alam benda, benda, sensasi, seni lukis



ABSTRACT

Objects are an important part of human life. Objects are markers of the development of human civilization that represent many things such as technology, art, religion and others. Objects are not always rated by function. Giving value to objects can involve many things such as memories, emotions, memories, and history. This value given is subjective, so the object becomes a marker of an event.

The objects in this final project obtained from simple objects that are present in everyday life. These objects are considered important because of the provision of value other than the function of these objects. Giving this value involves emotions, memories, and memories that are subjective.

In this final project, still-life painting is used to construct the atmosphere. Through light and color, this painting is expected to give its own sensation to the audience who enjoys the work. These works are expected to be able to provide other values to the audience so that they are able to capture the sensation and atmosphere that comes from the emotions, events, and memories of each audience from the objects that are present in the painting.

Keywords: *Still-life , objects, sensations, painting*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada dasarnya manusia mempunyai kemampuan untuk melihat berbagai keteraturan alam disekitarnya. Tidak luput dari pembentukan semata, manusia juga mempunyai toleransi atas nilai dari objek yang dilihatnya. Penilaian tersebut bisa melibatkan banyak hal yang meliputi emosi, logika, ataupun memori, yang juga mampu memberikan pengaruh pada seseorang melalui sudut pandang ataupun mental. Kecenderungan manusia dalam hal ini berkaitan erat dengan para seniman khususnya pada bidang seni rupa, dalam wilayah bagaimana seorang seniman memilih bentuk objek untuk karyanya. Inspirasi tersebut lahir dari pertimbangan melihat objek disekitarnya ataupun peristiwa yang melingkupinya. Dari objek dan kebentukannya, ruang, cahaya, warna, dan seluruh komposisi ini melahirkan suatu nilai yang dilihat oleh seorang seniman dari sudut pandang artistiknya masing-masing.

Dalam berkehidupan keseharian, setiap manusia mempunyai hubungan yang erat dengan benda di sekelilingnya, seperti halnya benda yang memiliki fungsi tertentu untuk membantu manusia mengerjakan pekerjaan tertentu, atau benda yang tidak memiliki fungsi, karena manusia juga cenderung memilih jenis atau bentuk benda yang dianggap mempunyai sebuah nilai, sehingga benda tersebut bisa dirasa pantas atau berharga untuk dimiliki. Benda juga menjadi sebuah tolak ukur untuk karakter seorang manusia secara ekonomi, gaya hidup, ataupun cara berfikir, hal tersebut bisa dilihat dari benda yang ia miliki dalam berkehidupannya. Dalam hal ini bagi penulis benda menjadi suatu peranan penting karena sangat dekat dan mempunyai pengaruh dalam kehidupan manusia.

Ketertarikan penulis dalam mengamati bentuk benda dimulai pada saat menempuh pendidikan akademi seni rupa. Dalam akademi seni, menggambar alam benda disebut juga dengan menggambar bentuk. Gambar Bentuk dikenal

sebagai salah satu studi dalam bidang seni rupa khususnya dibidang seni lukis, dimana hal ini dibutuhkan untuk dasar pembelajaran melukis objek. Seni lukis yang mengambil objek alam benda terkait pada aturan menggambar bentuk (dimana alam benda juga bagian dari gambar bentuk) yaitu harus mengerti perspektif, komposisi, penyinaran, dan bayang-bayang serta teknik menggunakan alat atau media dalam melukis (Setya, 2010: 7).

Menurut penulis, banyak hal yang dapat dimaknai dari hanya sekedar melukis objek. Makna tersebut bisa diartikan dalam sebuah proses artistik yang berharga, seperti memahami teknis, memahami komposisi, memahami bentuk, dan kepekaan memahami cahaya. Hal ini masuk dalam wilayah *taste*, dimana pendekatan ini sangat dibutuhkan dalam membangun sesuatu yang estetik.

Istilah Alam Benda sendiri adalah terjemahan bebas dari bahasa Inggris yaitu *Still-life*, Stevano Bottari menjelaskan bahwa Alam Benda adalah jenis lukisan yang menggambarkan obyek-obyek benda yang tak bernyawa sebagai tema pokoknya, yang selaras untuk mengekspresikan perasaan-perasaan tertentu. Alam benda termasuk fase atau tahap tertentu dari seni modern Eropa, yang pada dasarnya berasal dari zaman Barok, alam benda menuju motif yang berasal dari inspirasi artistik yang tidak ada hubungannya dengan agama atau keperluan-keperluan sejarah, politik, tetapi motif tersebut diambil dari kenyataan alam yang dapat dilihat (Bottari, 1964).

Dalam pendekatan teknis, cahaya merupakan salah satu unsur penting dalam proses penggambaran objek benda, dikarenakan cahaya membentuk volume pada objek benda sehingga objek tersebut bisa menjadi acuan untuk digambar. Selain untuk membentuk volume, cahaya juga berfungsi memperindah objek dan membangun suasana.

Penulis tertarik pada impresi cahaya yang jatuh pada benda. Ketertarikan pada impresi ini bermula dari pengamatan penulis terhadap benda sekitar. Ada pula dari pengamatan penulis terhadap fotografi, film, dan setingan cahaya panggung seperti panggung teater. Hal ini menyadarkan penulis tentang pentingnya pengaruh cahaya dari unsur artistik. Selain membentuk objek, cahaya mampu membangun suasana yang memberikan nilai

lebih kepada objek, seperti membuat objek lebih dramatik, dan mampu memberi sensasi visual tersendiri.

Dari uraian ini, penulis tertarik untuk melihat benda dari sisi estetis benda itu sendiri, terutama pada benda-benda sederhana yang sering dijumpai. Bagi penulis setiap benda memiliki sesuatu karakter yang bisa dinikmati secara estetis, tidak hanya benda yang memiliki *value* tinggi namun juga benda yang tidak memiliki *value* lebih. Kecendrungan ini yang membuat penulis melihat benda-benda disekitar secara lebih intensif, khususnya pada benda-benda sederhana yang diupayakan untuk mengangkat nilai estetis dari benda itu sendiri, yang menjadi ide, masalah, atau keadaan yang dijadikan isi dari suatu ciptaan karya seni.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan dari latar belakang diatas, maka terbentuklah rumusan penciptaan tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Apa yang menarik dengan tema alam benda yang sederhana dari sudut artistik?
2. Apa yang menjadi gagasan dari lukisan benda?
3. Bagaimana memvisualisasikan benda-benda sederhana ke dalam karya lukisan alam benda?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Untuk menyajikan lukisan Alam Benda dari benda-benda sederhana sebagai karya seni lukis.
- b. Mengangkat nilai alam benda melalui lukisan dari segi artistik, dengan penggarapan teknik gambar bentuk hingga mencapai nuansa dramatik.

2. Manfaat

- a. Sebagai sarana ekspresi diri dan juga studi pembelajaran dalam proses akademik dan berkesenian.
- b. Memberikan tambahan edukasi berkesenian untuk lebih mengetahui alam benda itu sendiri dan kaitannya dalam seni rupa.

D. Makna Judul

Untuk menghindari kesalahan dalam pengertian judul "ALAM BENDA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS" maka definisi dari kata atau istilah yang digunakan dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Alam Benda

Kata alam benda yang dalam bahasa Inggris *still-life*, mengandung arti benda apapun saja baik buatan manusia ataupun terbentuk dari proses alam seperti tanaman bunga, buah-buahan dan lain-lainnya, yang disusun atau ditata sedemikian rupa, membentuk komposisi tertentu dan dalam kondisi diam, untuk kemudian direkam dalam bentuk gambar, lukisan ataupun dalam bentuk fotografi (<https://ocw.upi.ac.id>, 8Mei2021,0103)

2. Ide

Pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya-karyanya (Susanto, 2011:187).

3. Seni Lukis

Seni lukis adalah seni dua dimensi yang menggunakan garis, warna, ruang dan bentuk pada suatu permukaan yang bertujuan menciptakan *image* yang dimana bisa merupakan pengekspresian ide-ide, emosi, pengalaman yang dibentuk sedemikian rupa sehingga mencapai harmoni (Sp, Soedarso, 2000:69)

Berdasarkan Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa makna judul tugas akhir “ALAM BENDA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS” adalah proses penciptaan karya seni rupa yang diolah melalui alam benda yang divisualkan dengan kematangan teknik yang dipelajari dari gambar bentuk hingga mencapai nuansa yang diinginkan. Pengolahan melalui pendekatan objek, setingan komposisi, pembentukan, cahaya dan nuansa warna.